

**АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
ПРИ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ
ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ**

**Методические рекомендации
для студентов
и профессорско-преподавательского состава
институтов физической культуры**

ЛЬВОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
ПРИ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ
ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ

Методические рекомендации
для студентов
и профессорско-преподавательского состава
институтов физической культуры

ЛЬВОВ — 1988

Методические рекомендации подготовили: руководитель — к. п. н., доцент *Резников Ю. А.*, (общая редакция, введение, гл. 2), к. п. н., доцент *Михайлов В. В.* (гл. 3.4), к. п. н., доцент *Турецкий Б. В.* (гл. 1, 2, 4), к. п. н., доцент *Чаплинский Н. Н.* (§ 5.2), *Андросов Г. И.* (§ 5.1), *Готлиб В. М.* (гл. 1, 3, § 5.1), *Гутман А. З.* (гл. 1, 3), *Степанченко Н. И.* (гл. 4, § 5.1., 2), *Строкатов В. В.* (гл. 2, § 5.3).

ВВЕДЕНИЕ

Совершенствование процесса подготовки специалистов в физкультурных учебных заведениях — одна из основных задач в обеспечении массового развития физической культуры и спорта в стране.

Актуальной проблемой в подготовке специалистов стала необходимость перестройки учебно-воспитательного процесса с эффективной подготовкой тренеров, преподавателей, организаторов к практической деятельности. При этом следует учитывать в системе физкультурного образования возрастающие требования бурно развивающегося спорта, с его специфическими социальными функциями и широко проникающих в быт народа массовых форм занятий физической культурой.

От студентов, учащихся, слушателей требуется способность быстро адаптироваться к различным условиям профессиональной деятельности, точно применять теоретические знания, оперативно принимать решения, осуществлять эффективную самостоятельную творческую работу.

В настоящее время среди наиболее эффективных и соответствующих задачам прикладной подготовки форм и методов обучения специалисты выделяют методы активного обучения, применяемые чаще всего в виде игровых занятий.

Построенные на основе профессионального предназначения, методы активного обучения могут быть использованы в виде сложных комплексных игр (деловые игры); имитационных игр с проигрыванием отдельных вариантов деятельности, с отработкой типичных умений и навыков или с имитацией элементов профессиональной деятельности (анализ конкретных ситуаций); педагогических игр, предполагающих разыг-

рывание типичных профессиональных ролей в спортивной деятельности.

Опыт применения игровых методов обучения в области физкультурного образования весьма скромнен, но все же он убедительно свидетельствует о высокой эффективности и целесообразности его распространения.

Настоящее методическое пособие предлагает набор игровых вариантов подготовки специалистов по отдельным конкретным темам, составляющим часть профессиональной подготовки специалистов.

Для этих игровых занятий характерны такие возможности, которые способствуют приобретению очень важных качеств и умений: применение комплексных знаний в конкретных ситуациях, знакомство с системой управления в физкультурной и спортивной деятельности, отработка взаимодействия и усвоение групповых особенностей при занятиях спортом, ознакомление с многовариантным перебором различных ситуаций на разном уровне результативности.

Авторы пособия убеждены в том, что учебный материал, предлагаемый для учебных заведений, можно с успехом использовать и в работе с физкультурным активом, в период подготовки или повышения квалификации (инструкторы-методисты, судьи, тренеры-общественники по комплексу ГТО, физруки, плавруки в летних оздоровительных лагерях и др.).

1. КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ

В. И. Ленин писал о том, что следует учиться «сознательному выбору средств, приемов и методов... способных при наименьшей затрате сил дать наибольшие и наиболее прочные результаты» (В. И. Ленин, ПСС, т. 9, с. 208). Этот Ленинский тезис как никогда актуален сейчас. Поиск новых методов, средств и приемов, способствующих эффективному освоению профессиональной деятельности, заставил педагогов и психологов обратиться к игровым занятиям. Особенность подобных занятий в том, что человек ставится в ситуацию интеллектуального затруднения, умственного поиска, а это приводит его к самостоятельному усвоению нового знания или способа действия.

В многочисленных исследованиях показано, что в процессе обучения при моделировании будущей профессиональной деятельности с помощью игровых занятий достигается:

1. Сокращение периода адаптации будущего специалиста.
2. Целенаправленное самостоятельное приобретение знаний и умений.

В отечественной педагогике уже накоплен определенный опыт создания и применения игровых методов обучения. Например, при подготовке специалистов по управлению и экономике строительства, экономической кибернетике, при подготовке медицинских работников. Имеется положительный опыт проведения игровых занятий при подготовке учителей общетехнических дисциплин.

В области подготовки специалистов по физической культуре и спорту разработка и применение игровых занятий связано с необходимостью активизации познавательной деятельности, развитием интереса к предмету, пониманием его прикладно-практической значимости. Методические и теоретиче-

ские основы для построения программы исследований механизмов формирования организационно-управленческой деятельности с помощью игровых форм рассматривается в работах С. Д. Неверковича. Однако создание программы неизменно требовало классификации игровых занятий.

Применительно к педагогике в области физической культуры и спорта наиболее стройной и логичной является классификация, предложенная В. П. Бдерхановой. Автор считает, что в педагогических вузах возможно имитировать производственную деятельность с помощью трех видов игровых занятий:

1. Ролевые игры, для которых исходным является роль.
2. Ситуационные игры, где исходным является ситуация.
3. Комплексные игры, сочетающие в себе ролевые и ситуационные игры.

Ролевые игры соответствуют положениям о ролевом перевоплощении в условиях профессиональных взаимодействий. Процесс перевоплощений, который характерен для человека в таких играх — это одно из проявлений ролевой теории. Согласно этой теории человек в обществе играет целый ряд стандартных социальных ролей: отца, друга, сослуживца, мужа и т. п. Единственное, но существенное отличие состоит в том, что участники игры исполняют свои роли в условиях, имитирующих реальную деятельность.

При ситуационных играх внимание игрока сосредотачивается на заранее отобранных типовых ситуациях. Это позволяет отрабатывать формы поведения и реакции человека, формировать у него умение результативно действовать в реальных аналогичных ситуациях. Естественно, что применение данного вида игровых занятий целесообразно тогда, когда рассматривается достаточно важная педагогическая задача. Те занятия, в которых проигрываются различные профессиональные ситуации, принято объединять под названием «анализ конкретных ситуаций».

Комплексная (деловая) игра является занятием, в котором происходит постоянный контакт между игроками. Она состоит из ряда последовательно принимаемых ролевых решений и анализов конкретных ситуаций. Обязательные признаки деловых игр следующие:

1. Наличие проблемной ситуации управления.
2. Наличие различных (не менее 2-х) ролей.
3. Принятие и реализация в процессе игры определенной последовательности решений, принимаемой игроками.

4. Наличие системы стимулирования (поощрений и штрафов) для каждой исполняемой роли и разыгрываемой ситуации.

5. Объективность оценки результатов игровой деятельности.

6. Обсуждение и подведение итогов.

На основе общей классификации активных методов обучения и классификации игровых занятий мы выделили основные признаки каждого вида игрового занятия и условия поэтапного их усложнения при проведении его с работниками физической культуры и спорта, студентами ИФК и т. п. Игровые занятия определялись в зависимости от:

- а) характеристики осваиваемой роли;
- б) характеристики проблемной ситуации;
- в) характера принимаемого решения.

Виды игровых занятий для сферы физической культуры и спорта представлены в таблице 1.

1. **Разыгрывание роли (РР).** В основе данного вида игрового занятия лежит освоение нескольких одноплановых ролей. Исполнение каждой такой роли предусматривает освоение ограниченных функциональных обязанностей в стандартных, упрощенных условиях. Принимаемое решение или его исполнение носит только альтернативный характер (по принципу: так или иначе). По мере освоения одноплановых ролей игра приобретает более разнообразный характер. Чтобы роль стала многоплановой, в игре должен быть представлен некоторый набор ситуаций. Как бы ни усложнялась игра, характерным для этого вида является то, что разыгрывается только одна роль (например, судьи-секундометриста или главного судьи соревнований).

Таблица 1

Классификация имитационных методов обучения для ИФК

№№	Вид игрового занятия	Характеристика осваиваемой роли	Характеристика проблемной ситуации	Характер принимаемых решений
1	2	3	4	5
1.	Разыгрывание роли	Одноплановые	Простая профессиональная ситуация	Альтернативные решения в контексте исполняемой роли

1	2	3	4	5
		Многоплановые	Комплекс простых профессиональных ситуаций	
2.	Анализ конкретных ситуаций	Многоплановые, одноплановые (возможность контакта с другими игроками)	Усложненная профессиональная ситуация с разработанными вариантами вопросов и помех	Альтернативные или вариативные решения
3.	Деловые игры	Взаимодействие в системе «роль-ситуация»	Профессиональные ситуации, объединенные одним сюжетом с разработанными вариантами вопросов и помех	Совокупность альтернативных и вариативных решений в процессе игры

2. Анализ конкретных ситуаций (АКС) допускает моделирование практически неограниченного разнообразия ситуаций для обучения. В этом виде игры ведущей становится сама ситуация. Такое игровое занятие наиболее полно соответствует имитации педагогической деятельности тренера, учителя физического воспитания, преподавателя. Объясняется это тем, что для педагогических процессов в области физической культуры и спорта характерна непредсказуемость ситуаций и наличие незначительного количества ролей. Во время АКС игроку необходимо выполнять уже весь многоплановый диапазон действий и операций, разыгрывая несколько ролей (например тренера и спортсмена) или одну роль, вступая в общение с другими исполнителями. При АКС игроки должны учиться согласовывать свои действия и поведение в целом с другими игроками, стараясь решить ситуацию в свою пользу. Возможные решения (их принятие и исполнение) шире, чем в РР, они альтернативного или вариативного характера. Эти решения могут получить количественную оценку. Самый высокий балл присваивается лучшему варианту ответа, который является оптимальным для данной ситуации. Е. А. Милерян отмечает необходимость вариативных условий обучения, постепенное усложнение решаемых задач является обязательным признаком формирования гибких, легко переносимых в новые условия умений.

Деловые игры (ДИ). Данный вид игрового занятия зани-

мает особое место среди активных методов обучения. Как наиболее сложный вид занятия деловая игра требует значительное время для создания. ДИ — это занятие, для которого характерно постоянное взаимодействие между игроками. Оно состоит из набора РР и АКС, объединенных одним сюжетом. Проведение данного вида игрового занятия осуществляется согласно разработанных правил. Правильность действий оценивается по точности и скорости решений. Участники во время деловой игры должны обучиться не только умениям по владению профессиональными действиями и операциями, но и умению взаимодействовать с другими игроками при принятии решений. Используя предварительно РР и АКС можно подготовить игрока к деловой игре. Существо этой подготовки сводится к формированию умений исполнять роль в разнообразных профессионально-педагогических ситуациях.

Разработанная классификация игровых занятий для сферы физической культуры и спорта имеет различную целевую направленность. Разыгрывание роли — это, в первую очередь, средство обучения. Анализ конкретных ситуаций рассматривается как средство обучения и контроля, деловая игра рассчитана на реализацию нескольких педагогических целей: обучения, контроля, аттестации и научных исследований.

Созданная классификация игровых занятий образует иерархическую систему обучения с поэтапным освоением от разыгрывания роли к анализу конкретной ситуации, от анализа конкретной ситуации к деловой игре. Подобная этапность не исключает, если в этом есть необходимость, изучения любой темы на уровне разыгрывания роли или ее завершения анализом конкретных ситуаций.

Представленная иерархическая структура данной классификации лучше всего прослеживается по теме, которая может изучаться поэтапно с помощью всех видов игровых занятий. Примером такой темы является деловая игра «Организация и судейство соревнований по плаванию». При разыгрывании роли старшего судьи-секундометриста требуется выполнение всех предусмотренных этой ролью действий и операций. Многоплановость всей деятельности этого судьи разбивается на части — набор одноплановых ролей (микро-роли). Такой одноплановой ролью является подготовленная работа, предусматривающая: а) подготовку места работы; б) проверка секундомеров; в) составление акта о проверке секундомеров. Затем происходит освоение других операций, относящихся к иной одноплановости, например, фиксация ре-

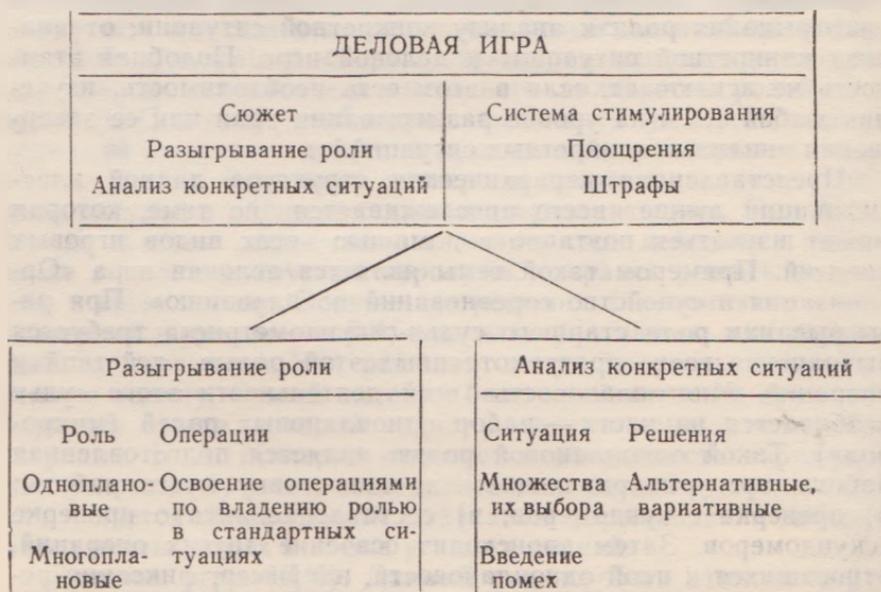
зультатов. Эти и другие операции, которые обязательны к работе старшего судьи-секундометриста, оцениваются до 5 баллов. Такой дифференцированной оценке подлежат все операции старших судей. В то время как выполнение просто судьями требуемых операций оценивается ниже — до 3 баллов. Вот так — от освоения одной одноплановости к другой — происходит формирование умений выполнять обязанности в стандартных ситуациях, предписываемых правилами соревнований.

Игровое занятие «анализ конкретных ситуаций» предусматривает, что участник игры овладел некоторым диапазоном операций, необходимых для деятельности в различных ситуациях. Теперь главное — не роль, а ситуация. Она подчиняет себе ролевое поведение игроков. Так, множество ситуаций возникает при определении результатов участников бригадой судей-секундометристов. Решение данных и подобных ситуаций и вводимых помех оценивается до 10 баллов.

Через множество анализов конкретных ситуаций и разыгрывания ролей в процессе игры «проходит» участник. Его деятельность, а также деятельность его коллег на различных участках работы оценивается в баллах.

Таблица 2

Иерархическая структура основных элементов игровых занятий



Иерархическая зависимость отчетливо наблюдается при расчленении игровых занятий на наиболее характерные их структурные элементы (таблица № 2). Если для РР основой является исполнение роли, которое предусматривает овладение определенными операциями, то для АКС обязательным является набор ситуаций и различных помех с вариантами решений. Деловая игра основывается на всех признаках, присущих РР и АКС. Для нее характерна система стимулирования (начисления баллов). Так, поэтапно — от одних структурных элементов к другим — свойственных определенному виду игрового занятия, происходит усложнение игр. Аналогично и участник игры осваивает путь от исполнения одной роли до исполнителя нескольких ролей, от анализа профессиональных ситуаций к умению действовать в реальной ситуации.

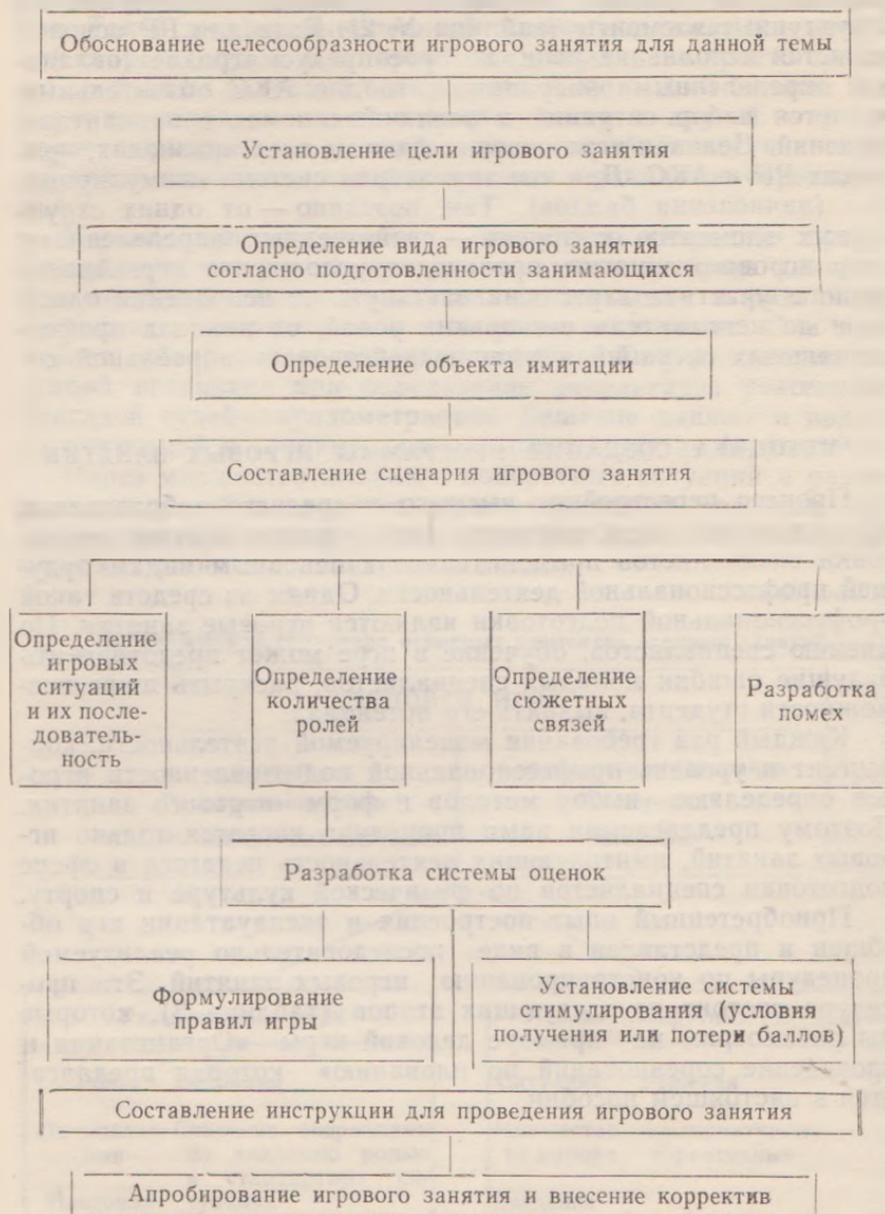
2. МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ ПРОГРАММЫ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИИ

Процесс перестройки высшего и среднего образования обуславливает необходимость дифференцированной подготовки специалистов применительно к основным видам будущей профессиональной деятельности. Одним из средств такой профессиональной подготовки являются игровые занятия. По мнению специалистов, обучение в игре может предотвратить будущие ошибки молодых специалистов, раскрыть шире возможности студента, выявить его потенциал.

Каждый раз требования моделируемой деятельности, контингент и уровень профессиональной подготовленности игроков определяют выбор методов и форм игрового занятия. Поэтому предлагаемая нами процедура касается только игровых занятий, имитирующих деятельность педагога в сфере подготовки специалистов по физической культуре и спорту.

Приобретенный опыт построения и эксплуатации игр обобщен и представлен в виде последовательно реализуемой процедуры по конструированию игровых занятий. Эта процедура состоит из следующих этапов (таблица 3), которые мы рассмотрим на примере деловой игры «Организация и проведение соревнований по плаванию» которая предлагается в настоящем пособии.

Процедура разработки игрового занятия



Основанием для выбора этой игры послужили такие предпосылки: 1) деловая игра как вид игрового занятия наиболее сложна и вбирает в себя целый комплекс более простых игровых занятий, представляющих разыгрыванию ролей и анализ конкретных ситуаций; 2) данная тема является типичной темой для всех специализаций институтов физической культуры; 3) тема имеет несомненную практическую значимость для специалистов по спорту, а игра может быть широко использована при подготовке и аттестации судей по плаванию.

Характеристика этапов создания игрового занятия

Первый этап — «Обоснование целесообразности игрового занятия для изучения данной темы». Ведущий тезис состоит в том, что игровые занятия должны воспроизводить типичные профессиональные ситуации, которые нельзя изучить иным, менее сложным путем. Имеющийся в высшей школе опыт показывает, что целесообразно проводить игровые занятия в том случае, когда необходимо:

— сформировать профессиональные умения;

— выработать умения принимать индивидуальные и групповые решения.

Это накладывает определенные ограничения к диапазону применения игровых занятий, поэтому неправомерно говорить о полной замене ими традиционных форм обучения. Содержание предложенной в качестве примера деловой игры отвечает этим условиям. Игра имитирует профессиональные ситуации, а сам процесс игры способствует выработке умения по принятию решений.

Второй этап — «Установление цели игрового занятия». К примеру, такое занятие в вузе подчинено решению ведущей педагогической задачи — обучению. Задача обучения конкретизируется в частных педагогических задачах, которые зависят от целого ряда факторов: состава аудитории; времени, отводимого на занятие; технического обеспечения; характера затрагиваемых проблем.

Для того, чтобы решить ведущую задачу занятия — овладеть определенным уровнем знаний и умений, необходимо освоить операции, составляющие в совокупности определенную судейскую должность. Например, судейская роль «стартер» состоит из 12 простых и сложных операций. К числу простых операций относятся: вызов участника на старт, проверка экипировки участников, взаимодействие со своим по-

мощником и т. д. Выполнение сложных операций требует умения обращаться с пистолетом, звуковым устройством или флажком, безошибочных действий при нарушении участниками правил старта и т. д. Освоение каждой из этих операций требует многократного упражнения. Многие студенты не знают как обращаться с пистолетом, как заправить обойму, не знают, что эти обоймы имеются разного боя и т. п. Таким образом установление и достижение цели занятия определяется ее профессиональной необходимостью и многократным упражнением в процессе усвоения.

Цель «контроль» осуществляется путем оценивания всех обязательных операций, а также при преодолении помех, вводимых руководителями игры. Так, для должности стартера введено 13 помех, в процессе решения которых определяется уровень знаний и умений по данной судейской должности.

Третий этап разработки — «Определение вида игрового занятия согласно подготовленности занимающихся».

Любая деловая игра, в зависимости от подготовленности участников, может проводиться по частям или целиком. Так, для слабо подготовленной аудитории может проигрываться исполнение роли какого-либо судьи (разыгрывание ролей) или проигрывание одного из разделов игры, например, работа секретариата (анализ конкретных ситуаций). Подготовленная аудитория позволяет включить весь набор игровых ролей и ситуаций. Но и в этом случае, в зависимости от уровня подготовленности участников, игра может проводиться как в упрощенных условиях (без включения помех), так и в условиях дефицита времени, введения стандартизированных ловушек и помех.

Четвертый этап — «Определение объекта имитации». На данном этапе происходит выбор таких объектов имитации, которые были бы актуальными для практической деятельности участников игры. Этот объект может быть несколько схематичен, но он должен охватить круг важных проблемных ситуаций. Совершенно очевидно, что содержанием этого этапа является предварительный анализ объектов имитации. При составлении игры «Организация и проведение соревнований по плаванию» сначала определялись основные разделы. Их в игре четыре. Сложность данного этапа заключается в том, что необходимо согласовать принципы имитационного моделирования и педагогики.

Индивидуальная профессиональная деятельность может

имитироваться с помощью разыгрывания ролей и анализа конкретной ситуации, а коллективная — с помощью деловой игры.

В нашей деловой игре объект моделирования представлен деятельностью судейской коллегии, которая представляет собой согласованную работу судейских бригад в различные моменты проведения соревнований. Каждый рассматриваемый момент представляет комплекс проблемных ситуаций. Такой комплекс, который именуется в игре «Ход соревнований», состоит из шести проблемных ситуаций, посвященных работе стартера, судьи на финише, судьи на повороте и т. д. В целом эти ситуации образуют одну; единую ситуацию проведения соревнований.

Пятый этап — «Составление сценария игрового занятия». Все рассматриваемые проблемные ситуации должны составлять единый сюжет. Для этого необходимо: 1) отобрать определенные игровые ситуации и установить их последовательность, сохраняя ту последовательность, которая имеется в имитируемой деятельности; 2) определить количество ролей, обращая внимание на наиболее типичные роли; 3) выявить сюжетные связи между ролями и ситуациями; 4) подготовить типичные помехи и ловушки.

В моделируемом объекте выявляются ситуации, подлежащие игровому рассмотрению. Это может быть набор проблемных ситуаций, присущих какой-либо профессиональной деятельности и представленных последовательно от исходной до конечной; это может быть одна рассмотренная ситуация, разбитая на более мелкие. Количество ролей определяется согласно имитируемой производственной ситуации.

При составлении сценария игры важно найти тот связующий элемент, который объединяет все рассматриваемые ситуации в один сюжет. Таким связующим элементом в деловой игре «Организация и проведение соревнований по плаванию» является «ход движения» карточки участника. До начала соревнований во время заседания судейской коллегии представители команд сдают карточки участников в секретариат. Затем карточки поступают судьям при участниках, после этого к судьям-секундометристам. И так от бригады к бригаде, пока не завершат свой круг в секретариате. В той же последовательности в данной игре происходит разбор конкретных ситуаций и разыгрывание ролей.

Известно, что в наибольшей степени творческие способности личности проявляются в неожиданных и нетипичных

ситуациях (Вербицкий и др.). Такие ситуации в игровых занятиях создаются за счет помех. Эти помехи и возможные варианты их преодоления разрабатываются руководителем игры заранее. Помехи могут вводиться руководителем игры в каждое действие. Они должны быть разнообразны. В приводимой в качестве примера игре есть даже посвященные неоднозначной трактовке правил соревнований по плаванию. Например, при описании работы судьи-стартера в тексте правил (стр. 9) сказано, что он (стартер) должен дать подготовительную команду фразой: «Приготовиться!» или «На старт!». Но стартер должен дать две подготовительные команды: «Приготовиться!» и «На старт!».

Шестой этап — «Разработка системы оценок». Предусматривает: а) установление и формулирование правил для каждого участника; б) разработку системы стимулов. В приводимом примере основу правил игры составляют правила соревнований. Система стимулов (т. е. баллов, начисляемых за выполнение правильных действий) позволяет управлять игрой, активизировать участников. Для получения баллов участник должен выполнять условия—исполнять свои ролевые обязанности. Поэтому каждая операция и ее решение оценивается в баллах. Этим достигается следующее: а) в баллах выражаются такие компоненты работы, которые обычно не получают количественную оценку; б) обеспечивается оценка положительного или отрицательного вклада каждого участника игры.

Седьмой этап — «Составление инструкции для проведения игрового занятия». Инструкция по проведению игры готовится как для руководителя игры, так и для игроков и состоит из таких разделов: 1. Цель проведения игры, ее характеристика и рекомендации по применению. 2. Руководство для руководителей и игроков. 3. Условия получения и потери баллов. 4. Подведение итогов и определение результатов игры. 5. Необходимое оборудование и инвентарь. 6. Процесс игры.

Восьмой этап — «Апробирование игрового занятия и внесение корректив». Каждое созданное игровое занятие требует апробирования. Рекомендуется первоначально проиграть подобное занятие в кругу лиц, обладающих достаточным уровнем специальных знаний. Наиболее приемлемой аудиторией являются судейский актив федерации, слушатели факультета повышения квалификации. В процессе такой проверки можно получить информацию, касающуюся самой иг-

ры, ее разделов, рассматриваемых ситуаций и помех. После этого окончательно скорректированное занятие готовится к применению в аудитории, на которую оно рассчитано.

Создание игрового занятия процесс трудоемкий, но он окупается, так как хорошо созданная игра может с успехом быть использована в течение длительного времени.

3. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ

Игровые занятия требуют предварительной подготовки. Первоначально руководитель игры должен ознакомиться с текстом игрового занятия, продумать и перепроверить еще раз вводимые проблемные ситуации. Из набора заданий и возможных вариантов их решений выбрать те, которые соответствуют уровню подготовленности игроков.

Организация самого занятия предполагает разбивку занимающихся на подгруппы, состоящие из 3—5 человек. Установлено, что в таких коллективах деятельность становится наиболее продуктивной. После того, как участников игры сгруппировали, их рассаживают лицом друг к другу так, чтобы им было удобно работать. Затем их знакомят с условиями проведения данного занятия.

Процесс включения участников в игровую деятельность происходит постепенно. Поэтому рекомендуется поначалу для решения предоставлять упрощенные задания и решать их групповым способом.

В процессе игры вводятся индивидуальные и групповые задания. При индивидуальных заданиях каждый участник имеет возможность проявить свои интеллектуальные и волевые качества. Выполнение задания сооща основывается на взаимопомощи, умении выработать и принять коллективное решение. Совместное выполнение заданий вырабатывает ответственность за принимаемое решение, формирует умения и навыки общения. Коллективные задания могут быть двух видов: а) однородные, когда подгруппы выполняют одинаковые задания; б) дифференцированные, когда для решения в подгруппах представляются различные задания. Опыт проведения игровых занятий свидетельствует, что совместная деятельность улучшает взаимоотношения между участниками игры.

Задания должны быть разной степени трудности. На основании нашего опыта можно утверждать, что не менее одной четверти заданий должно быть повышенной трудности.

Желательно, чтобы задачи по сложности чередовались: серия сложных перемеживалась с относительно легкими для решения. Практикуется чередование индивидуальных и групповых заданий. В тех случаях, когда при коллективной работе ход принятия решения пошел по неправильному пути или вообще не был разработан, можно вновь предоставить это же задание, но уже для индивидуального решения. Основное требование к подбору заданий должно быть следующим: задания и процесс их решения должны формировать знания и способствовать применению их в новых условиях.

Особая нагрузка как отмечают многие педагоги, приходится на этап принятия решения при коллективной работе. Каждая проблемная ситуация содержит противоречие между данным и искомым, осознание которого является источником мысли. Возникающая потребность в нахождении решения стимулирует интерес к новому, который постепенно переходит к познанию неизвестного. По данным М. И. Махмутова, познавательная потребность, возникшая в результате внутреннего побуждения или стимулированная «извне», способствует итоговой деятельности участника игры, которая вытекает из условий рассмотренных заданий. Важно, что игроки, обычно, занимающие пассивную позицию, включаются в ход рассуждений, обдумывают ответ, предлагают свой вариант решения. В процессе принятия решения деятельность игрока из безличной становится открытой и более ответственной, а полученные знания более глубокими. А. Мкртчян отмечает, что поиск правильного способа выполнения или решения более важен, чем сам конечный результат. Объясняется это тем, что процесс осмысливания информации, свойственный для данного этапа принятия решения, воспринимается лучше и сохраняется дольше.

Воздействие на участника игры должно быть не только интеллектуальным, но и эмоциональным. Эта эмоциональность достигается тем, что игроки вовлекаются в ту или иную роль через ее проникновение, через предлагаемые реальные ситуации и возникающие проблемы.

Подсчет очков в игровом занятии процесс второстепенный. Основная цель игрового занятия — это решение педагогических задач, а раз так, то победа является в конечном счете менее важной чем материал, который должен быть усвоен (3).

Позиции руководителя и участников во время игровых занятий вариативны. Руководитель становится арбитром, со-

ветчиком, генератором идей. Он контролирует ход принятия решения, выясняет правильно ли найдены пути решения, какие возникают ошибки и пр. Игроки становятся более активными, деятельными. Вовлекаемый всем ходом игрового занятия в познавательную работу, участник может изменить свою учебную позицию. Из безучастной и равнодушной его деятельность становится заинтересованной и продуктивной. Игровые занятия раскрывают потенциал человека, способствуют выявлению его истинных возможностей.

Применительно к институтам физической культуры игровые задания имеют очень большую перспективу. Как известно, при традиционном обучении работает только часть студентов, другая — пассивная или занимается посторонними делами. Формируемый познавательный интерес и активность, стимулируемый игровым занятием, влияет на учебную деятельность студента: он стремится быстро и качественно выполнить задание. Исследования, проведенные во Львовском ИФК, установили, что только 3,7% студентов прекращают работу при игровых занятиях. В то время как при объяснительно-информационном обучении этот показатель значительно выше и составляет 14,7%.

Развитие методов активизации приводит к усилению роли дискуссий в процессе обучения. При информационном обучении возникающие обсуждения или дискуссии часто превращаются в беспредметный спор, не имеющий ничего общего с творчеством. Иначе при проведении игрового занятия. На дискуссию выносятся главные вопросы темы или вопросы, вызвавшие наибольшие противоречия со стороны студентов.

Во время игровых занятий резко возрастает педагогическое общение, где выделяется несколько этапов: I этап — между руководителем игры и участниками; II этап — при обмене информацией между участниками игры во время принятия решения; III этап — между участниками и руководителями во время обсуждения результатов коллективных действий. Заинтересованность игроков в правильных и быстрых ответах способствует тому, что уже на I этапе педагогическое общение становится активным. Каждое задание вызывает повышенное количество вопросов. Так нашими исследованиями установлено, что на игровых занятиях студентами задавалось более чем в три раза больше вопросов, чем при традиционном обучении. Это свидетельствует, что групповое взаимодействие наиболее полно раскрывает возможности студента. На этом этапе общения игроки в зависимости от под-

готовленности ведут себя по-разному: одни выступают в роли генератора идей, другие — в роли критиков, третьи — приносят практический опыт. Руководитель управляет общением с помощью предлагаемых заданий, а также корректировкой хода рассуждений. Продуктивность работы игроков при таком активном общении значительно выше. Так, у нас на игровых занятиях заданий решалось на 40—50% больше, чем в условиях информационного обучения. В ходе игровых занятий многостороннее педагогическое общение наиболее ярко выступает во время дискуссий. При обсуждении вариантов ответов студенты отстаивали свою точку зрения, учились выслушивать противоположную, принимали наиболее приемлемую. В этом случае время проведения дискуссий было значительно выше, чем при традиционном обучении (19,6% против 4,4% относительно всего учебного времени).

Подведение итогов занятия требует такта со стороны руководителя. В эту процедуру необходимо вовлекать участников игры. Они сами должны оценить свои действия, действия своих товарищей. Руководитель отмечает успехи, неудачи, намечает дальнейшие пути по приобретению знаний.

4. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ

Деловые игры в педагогике физической культуры и спорта принято рассматривать как средство, которое дает возможность:

- а) анализировать сложные педагогические и соревновательные ситуации без вмешательства в реальные процессы;
- б) обеспечивать быстрое обучение действиям в разных ситуациях, в условиях партнерского и конфликтного общения.

Создание деловой игры — это сложный процесс, подразумевающий не только глубокое знание темы, но и тонкое понимание психолого-педагогических процессов ее проведения.

Одним из важнейших компонентов психической деятельности участников игры, обеспечивающих эффективность ее проведения, является познавательный интерес. Именно интерес заставляет игрока активно искать пути и способы решения профессиональных задач, моделируемых посредством деловой игры.

Описание игры — это только инструмент, который в руках опытного педагога начинает звучать так, что создает высокий эмоциональный настрой участников игры, способству-

ет более качественному усвоению знаний. В этом случае происходит привлечение каждого игрока как мыслящего, чувствующего и активно действующего участника событий, приближающихся к реальным.

Принято выделять три уровня интереса: I уровень — интерес потребителя, II уровень — интерес деятеля и III уровень — собственно профессиональный интерес (С. П. Крягжде). Для первого уровня характерна незначительная активность деятельности, носящая созерцательный характер. Обычно интерес потребителя можно возбудить с помощью ярких сильных раздражителей (плакаты, слайды, впечатляющие примеры), но он неустойчив и исчезает как только прекращается действие этого раздражителя.

Для второго уровня (интерес деятеля) характерен волевой компонент, самостоятельное планирование деятельности, удовольствие от процесса деятельности. Стимулом в этом случае является осознание успеха в деятельности.

Для третьего уровня (профессиональный интерес) характерна значимость деятельности с профессиональной точки зрения и ее социальная оценка.

Игровой метод является тем самым раздражителем, который пробуждает потребительский интерес. Однако в силу своего эмоционального воздействия игра приносит удовольствие от самого процесса деятельности, способствует самостоятельной работе студентов или других участников игры, т. е. создает предпосылки для формирования интереса деятеля. Тогда же, когда у человека сформирован интерес II уровня, именно деловая игра, как модель профессионального интереса, так как требует от играющих глубокого понимания тех педагогических, профессиональных задач, которые значимы и являются компонентами тренировочной и соревновательной деятельности педагога, тренера, судьи по спорту и т. п.

Для того, чтобы успешно осуществлялся процесс перехода от одного уровня интереса к другому до проведения деловой игры у ее участников должен быть сформирован исходный уровень знаний. Без этих знаний участники не могут принимать активное участие в игре, а пассивное присутствие на занятиях не стимулирует развитие даже потребительского интереса. Создание исходного уровня знаний осуществляется на занятиях информационного характера (лекции, беседы) или в процессе самостоятельной работы. К примеру, перед проведением деловой игры «Организация и судейство соревнований по плаванию» обязательным является тот факт, что

тренеры и судьи по спорту ознакомлены с правилами судейства соревнований, а студенты прослушали лекцию на эту тему и выполнили домашнее задание по изучению правил проведения соревнований при подготовке к семинарскому занятию. Полезным является предварительное ознакомление студентов с типичными ситуациями данной деловой игры в рамках учебной практики.

Рекомендуется постепенное введение игроков в моделируемую профессиональную ситуацию (разыгрывание ролей, анализ конкретных ситуаций) и лишь после приобретения достаточного исходного уровня теоретических знаний и практических умений они могут успешно действовать в условиях деловой игры.

Следует учитывать тот факт, что участники по-разному включаются в игровой процесс. Одни принимают решения постоянно «оглядываясь» на игру, отдавая себе отчет, что это только игра. Какое-либо нарушение или ошибка в этом случае «стоят» немного. Другие представляют себе реальную ситуацию, полностью «включаются» в игру, зачастую действуют азартно.

Психолого-педагогические аспекты управления игрой предполагают умелое варьирование творческой атмосферой занятия, формирование специальной ориентировки аудитории на творческую работу. Для успешного проведения деловой игры необходима продолжительность, устойчивость и всеобщность творческих установок профессиональной направленности. Создание этой атмосферы может осуществляться с помощью следующих приемов:

1. Управление процессом поиска решений, который осуществляется отдельными игроками или командами посредством наводящих вопросов, подчеркивания главного, введения дополнительных факторов, облегчающих или усложняющих решение.

2. Акцентирование внимания на наиболее важных и типичных ситуациях. К примеру, в проведенной ниже деловой игре «Организация и судейство соревнований по плаванию» такой ситуацией является неисправность секундомера в момент фиксации результатов заплыва.

3. Создание соревновательной ситуации посредством разделения игроков на команды или же посредством выявления индивидуального победителя игры. Данный прием очень полезен, так как сочетает в себе соревновательный элемент и коллективное принятие решения игроками каждой команды.

Рекомендуется составлять команды из 3—5 человек. В этом случае формирование знаний и умений осуществляется эффективно, участники успевают выслушать и обсудить мнение каждого члена команды. Совместная деятельность игроков одной команды является очень важным элементом, влияющим на успешное проведение всей деловой игры. В процессе взаимного обсуждения и согласования точек зрения происходит отказ от случайных и необоснованных решений и выбор наиболее вероятного. В зависимости от подготовленности игроков команды, принятие решения осуществляется по-разному. В случае хорошей подготовленности происходит активное обсуждение предложенной проблемной ситуации, споры, дискуссии. В случае разной степени обученности обычно один, наиболее знающий или профессионально подготовленный участник игры берет на себя функции генератора идей. Остальные игроки лишь эпизодически включаются в обсуждение. В этом случае они, скорее познают, приобретают практические знания, чем проверяют их в игровой ситуации. При низкой подготовленности участников команды обсуждение и принятие решения представляет собой сочетание «здорового смысла» с методом «проб и ошибок». Отсутствие необходимых знаний делает этот процесс неинтересным. Задачи, поставленные преподавателем перед игроками, не решаются.

Учитывая индивидуально-групповой характер решения проблемных ситуаций, руководитель должен подобрать хорошее соотношение индивидуальных и групповых заданий. Тогда представляется возможность оценить уровень подготовленности каждого участника игры и выявить их умение взаимодействовать при решении профессиональных задач. Подбор заданий должен быть такой, чтобы они сочетали в себе возможность продуктивной и репродуктивной мыслительной деятельности. Первая предполагает открытие игроками чего-то нового в процессе решения. Вторая — использование знаний, умений и практического опыта.

4. Создания высокой мотивации достижения успеха с помощью подчеркивания значимости решения ситуативных и ролевых заданий, морального стимулирования игроков. Мотивация, как внутреннее побуждение к деятельности, является необходимым компонентом познавательной активности. Цель игры должна включать не только разбор отдельных профессионально значимых ситуаций, но и формирование потребности быть лучшим в своем деле, осознание специальной и личностной ценности приобретаемых знаний и умений.

В зависимости от индивидуальных особенностей, игроки могут быть предварительно мотивированы либо на процесс игры, либо на результат. Мотивация на результат более предпочтительна, но и здесь главное не результат в игре, а более значимая цель — результат будущей профессиональной деятельности.

5. Акцентирование постоянной практической направленности всего игрового процесса, реальности решаемых задач. Несмотря на то, что вся деловая игра — это сгусток профессиональных проблемных ситуаций, ведущий должен показать игрокам когда и каким образом эта ситуация может быть использована ими в реальной практической деятельности. Это осуществляется с помощью введения примеров или случаев, когда незнание правильных решений или неумение исполнить нужное действие приводило к глубоким ошибкам.

6. Создание дефицита времени для принятия решения игроками. Использование этого приема обосновано по двум причинам. Во-первых, дефицит времени является дополнительным фактором, повышающим эмоциональную «стоимость» соревнования двух играющих команд. Во-вторых, и что может быть наиболее важно, принятие решений в большинстве практических ситуаций должно осуществляться за строго ограниченное время. Например, старшему судье-секундометристу дается не более 3 минут на обработку результатов предыдущего заплыва. Таков регламент соревнований. Поэтому решение всех проблемных ситуаций деловой игры, связанных с работой секундометристов на соревнованиях по плаванию, ограничивается этим лимитом времени.

Создание эмоционального климата игры зависит от предварительного настроения преподавателя и аудитории. Преподаватель должен стремиться к тому, чтобы участники игры представили себе реальную ситуацию и «разворачивали» свои взаимодействия на фоне активного включения в игру, как реальную модель практической деятельности.

Для обеспечения высокого эмоционального фона во время игры необходимо:

1. Эмоциональная вовлеченность руководителя в игровой процесс. Он не может спокойно и отстраненно наблюдать за игрой. Только положительно или отрицательно реагируя на те или иные действия участников, подбадривая одних и успокаивая других преподаватель ведет игру, управляет ее ходом. При заметном перевесе одной команды, для поддержания адекватного эмоционального фона не может немного подыг-

рывать более слабой команде, давать ей более простые задания.

2. Положительный характер общения руководителя с участниками игры. Поддержание заинтересованности всех участников игры и вовлечение их в игровой процесс.

3. Стимулирование к проникновению в роль (можно делать с помощью указаний типа: «Представьте себе...», «К примеру, такая ситуация...», «В практической деятельности бывает...»).

4. Поддержание и развитие стремлений игроков отстаивать свою точку зрения. Руководитель, ведущий игру, подчеркивает, что в игре нет однозначных решений, полезным является мнение каждого игрока, но возможны даже такие ситуации, которые могут быть решены игроками более интересно, чем это предполагается по сценарию.

5. Предоставление возможности высказываться всем игрокам, не бояться поддерживать игровой азарт.

6. На высоком эмоциональном фоне приветствовать правильные решения, найденные игроками. Это способствует хорошему запоминанию этих решений и дальнейшему использованию их в практической деятельности.

Игра заканчивается подведением итогов. Руководитель отмечает положительные и отрицательные моменты, определяет победителей в командной и личной игре. Желательно оценить деятельность каждого участника, дать индивидуальные домашние задания.

5. ПРИМЕРЫ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ И РАЗЫГРЫВАНИЕ РОЛЕЙ

Овладение материалов по организации и судейству соревнований по плаванию и по легкой атлетике в форме деловой игры направлено на проверку и закрепление знаний в ситуациях, моделирующих условия практической деятельности в качестве спортсмена, представителя команды или судьи.

Сложность функциональных обязанностей, выполняемых представителями судейского корпуса, представлены в игре в несколько упрощенном виде. Однако основные требования, которые предъявляются к судье, старшему судье и т. д. соблюдены наиболее полно. Главное внимание уделено умению ориентироваться в ситуациях, возникающих в результате возможного неправильного толкования отдельных пунктов правил в ходе непосредственного проведения соревнований.

Проблемная постановка вопроса обусловлена возможно-

стями этого подхода в оценке прочности знаний в условиях близких к реальным.

Игры направлены на совершенствование системы подготовки кадров, главным образом, из числа начинающих судей, например, студентов института физической культуры или других категорий, имеющих незначительный стаж практической работы. Содержание вопросов может быть использовано при аттестации и более подготовленных судей в качестве дополнительного средства для объективной оценки теоретических знаний или же для самостоятельной работы по закреплению знаний правил соревнований.

Для оценки уровня знаний экзаменуемых введена балльная система, позволяющая определить готовность к выполнению той или иной судейской обязанности. В зависимости от сложности вопроса отвечающему начисляется от 1 до 10 баллов. Начисление отрицательных баллов происходит при непрочности знаний материала или неуверенности в правоте ответов.

Получение более 80% баллов из максимально возможной суммы позволяет говорить о твердых знаниях материала. Правильные ответы, дающие право набрать не менее 60 баллов, свидетельствуют о хороших знаниях. В этом случае можно говорить о достаточной подготовленности к работе в качестве старшего судьи по плаванию или по одному из видов легкой атлетики. Показатель 40% отражает удовлетворительные знания. Этот уровень дает основание допускать к выполнению обязанностей судьи; менее 40% набранных баллов — свидетельствует о неудовлетворительной подготовленности отвечающего.

Проведение игры по упрощенным правилам, без подсчета набранных баллов, с учетом только общего количества правильных и неправильных ответов по одному из разделов игры экономит время. Но при этом не учитывается сложность вопроса, а значит в недостаточной мере оценивается глубина знаний и понимания отдельных проблем организации и судейства соревнований.

5.1. Деловая игра «Организация и судейство соревнований по плаванию».

Содержание:

1. Положение о деловой игре.
2. Сценарий.
3. Лицевые счета судейских должностей.

Положение о деловой игре

5.1.1. Цель проведения игры, ее характеристика и рекомендации по применению.

Деловая игра «Организация и проведение соревнований по плаванию» предназначена для усвоения, проверки и закрепления знаний, умений и навыков судейской работы студентов, специализирующихся по плаванию, инструкторов-общественников, судей по спорту. С помощью игры создаются ситуации, аналогичные тем, которые возникают в реальной деятельности специалиста по плаванию. Участник игры учится самостоятельно анализировать ситуации профессиональной деятельности, подбирать необходимую информацию, согласовывать свои действия с действиями других игроков, принимать решения, предотвращать и ликвидировать конфликты и помехи, возникающие при проведении соревнований по плаванию. Таким образом обеспечивается быстрое обучение индивидуальным и коллективным действиям в разных ролях и в разных ситуациях.

В игре может участвовать как одна, так и несколько соревнующихся между собой групп. Проводить игру целесообразно после изучения правил соревнований. Упрощенные ситуации могут быть рассмотрены с малоподготовленным контингентом участников. Окончательные итоги игры подводятся с разбором ошибок и определением победителей.

Настоящая игра может проводиться целиком или по частям, когда проигрывается какой-либо раздел: а) «Заседание судейской коллегии совместно с представителями»; б) «Работа секретариата» и т. д.: по упрощенному или усложненному варианту, когда участники игры исполняют роли: а) судей; б) судей и старших судей; в) судей, старших судей и представителей команд. Игра может быть проиграна в аудитории с использованием макета или в самом бассейне. В зависимости от этого продолжительность игры колеблется от одного до трех академических часов.

Данная деловая игра может быть применена при аттестации судей или при проведении научных исследований.

5.1.2. Руководство для ведущего и игроков.

Руководитель игры:

1. Оповещает игроков о предстоящей игре, назначает из их числа главного судью соревнований.

2. Управляет ходом соревнований, вводит в ходе игры конфликтные ситуации, возможные отклонения от правил соревнований.

3. Выступает в роли рефери соревнований.

4. Контролирует игровой режим.

5. Оценивает работу игроков.

Ассистент:

1. Выполняет все задания ведущего.

2. Ведет лицевые счета участников игры.

3. Помогает оценивать методику работы игроков и усвоенные ими материала.

Участники игры:

1. Играют отведенные им роли и выполняют поручения руководителей.

2. Решают проблемные и конфликтные ситуации.

3. Осуществляют анализ своих игровых функций.

5.1.3. Условия получения и потери баллов.

Источником получения (потери) баллов для играющего участника является выполнение (невыполнение) своих функциональных обязанностей в типичных и конфликтных ситуациях.

Каждая судейская роль состоит из последовательных операций. Такой подход позволяет строже контролировать процесс усвоения знаний и обоснованно их оценивать. В лицевых счетах указаны максимально возможные баллы, которые могут получить игроки за выполнение этих операций, а в сценарии — также максимально возможные баллы, но уже за решения ситуационных помех или конфликтов. Оценка в баллах отдельных операций, составляющих в целом алгоритм судейства соревнований, позволяет: а) моделировать детально обстановку судейства соревнований; б) выражать в баллах те компоненты работы, которые обычно не получают количественную оценку; в) обеспечивать оценку положительного и отрицательного вклада каждого участника игры.

Таким образом, операционное предписание позволяет начислять баллы в зависимости от быстроты и правильности судейских действий. Так, согласно ролевой функции за правильные (неправильные) действия игроку начисляется (вычитается) до 5-ти баллов. Аналогично, за решение конфликт-

ных ситуаций игроку начисляется (вычитается) до 10-ти баллов.

5.1.4. Подведение итогов и определение результатов игры.

По окончании игры каждый участник располагает определенной суммой баллов, начисленных руководителем за исполнение своей роли. Руководитель, ориентируясь на это количество баллов, оценивает уровень подготовленности каждого игрока. Получение отрицательных баллов за ошибочные действия дает основание для повторного изучения игроком соответствующего раздела темы.

Если соревнуются несколько команд, то выигрывает та команда, участники которой наберут большое количество баллов. В случае равенства баллов, предпочтение будет отдано команде, затратившей меньше времени на игру. Отстранение игрока от судейства из-за неподготовленности штрафуются 50 (пятидесятью) баллами, что естественно, влияет на конечную оценку командного результата.

Чтобы усилить соревновательную обстановку, можно заполнять итоговую таблицу на доске.

5.1.5. Необходимое оборудование и инвентарь.

Для проведения данной игры необходимо:

Судейская документация:

1. Положение о соревнованиях (5—10 экз.).
2. Таблицы подсчета очков (1—3 экз.).
3. Правила соревнований.
4. Карточки участников соревнований (30—40 экз.).
5. Разрядные нормативы (1—2 экз.).

Канцелярский инвентарь:

1. Бумага.
2. Цветные карандаши.
3. Бухгалтерские счета или калькулятор.
4. Авторучки (по количеству играющих).
5. Скрепки.
6. Линейки (3—4 шт.).

Судейский инвентарь:

1. Макет бассейна с фигурами судей.
2. Пистолет с патронами.

3. Судейские свистки (3—5 шт.).
4. Секундомеры (6—8 шт.).
5. Устройство (или веревка) для фальстартов.
6. Специальные таблицы, обозначающие количество «оставшихся бассейнов».

5.1.6. Процесс игры.

I стадия — подготовка.

До начала игры все участники повторно знакомятся с «Правилами соревнований», а в некоторых случаях составляют положения о соревнованиях, составляют именные и технические заявки. Руководитель игры оговаривает те задачи, которые предполагает решить на занятии, с учетом уровня подготовленности контингента участников.

II стадия — проведение игры.

В начале занятия руководитель формулирует условия проведения игры, подчеркивает роль и ответственность каждого участника и определяет, кто из участников должен выполнять роль главного судьи соревнований. Все остальные участники должны быть готовы выполнять в процессе игры любую судейскую роль. В некоторых игровых ситуациях участники выступают в роли представителей команд.

Игрок, которому отведена роль главного судьи, распределяет судейские должности и проводит жеребьевку этих должностей.

Затем руководитель игры по заранее разработанному сценарию сообщает игрокам об исходной ситуации соревнований, вводит конфликтные ситуации. В отдельных случаях для того, чтобы выяснить как судьи или представители команд реагируют на помехи и какие при этом принимают решения, руководитель может дать одному-двум игрокам специальные задания инсценировать определенные отклонения, нарушающие первичный ход соревнований (например, неправильное определение результатов, ошибочное начисление очков и т. п.). В соответствии с этим игрокам начисляются или вычитаются баллы.

В процессе игры разрешается пользоваться учебно-методической литературой, конспектами, консультироваться друг с другом в пределах своей команды.

III стадия — анализ игры.

Игра должна проводиться так, чтобы часть времени была отведена на послеигровой разбор.

Первоначально заслушивается мнение участников игры. Последними выслушиваются мнения тех игроков, которые

исполняли роли главного секретаря и главного судьи соревнований. Желательно при анализе игры дать возможность высказаться участникам и учесть в будущем те предложения, которые помогут улучшить игру. Анализ осуществляется по следующей примерной схеме:

- оценка своих действий (конкретные примеры, положительные и отрицательные моменты);
- оценка действий своих коллег;
- общая оценка проведения соревнований;
- выводы и рекомендации.

Окончательные итоги занятия подводит руководитель. Схема его разбора такова:

- оценивается мотивация и поведение участников игры;
- оценивается активность и успешность освоения материала;
- проводится анализ типичных ошибок, правильных решений конфликтных ситуаций, успешность взаимодействия участников игры. Не исключено проведение этой процедуры сразу же после завершения конфликтной ситуации с тем, чтобы анализ был осуществлен по свежим следам;
- выставляется окончательная оценка каждому участнику игры.

РАЗДЕЛ 1

1.1. Моделируется работа секретариата. Участвуют главный секретарь и секретари соревнований.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Почему техническая заявка должна быть в секретариате	3
2.	Как следует организовать прием картотеки участников, если:	
	а) нет ограничений в количестве стартов для участников и на вид программы?	6
	б) есть ограничения в количестве стартов для одного участника?	6
3.	Как зафиксировать номер дорожки и заплыва в карточке?	2
4.	Разложить правильно и быстро за определенное время 40 карточек участников?	до 8
5.	Как определяется порядок раскладывания карточек в предварительных заплывах?	5

- | | | |
|-----|---|---|
| 6. | Как установить возможное количество заплывов? | 3 |
| 7. | Как составляются заплывы участников, если победитель выявляется на основании показанного один раз результата? | 5 |
| 8. | Сколько участников будет стартовать в финальном заплыве? | 3 |
| 9. | На какой дорожке в финальном заплыве стартует участник, показавший лучший результат? | 2 |
| 10. | На какой дорожке в финальном заплыве будет стартовать участник, показавший второй результат? | 4 |
| 11. | Как оформляются лицевые счета команд? Предъявить образцы при различных вариантах зачета | 6 |
| 12. | Участник попытался в секретариате выяснить, попал ли он в финальный заплыв или нет. Действия секретаря? | 3 |
| 13. | Составьте полуфинальный заплыв, если в бассейне 4, 6 или 8 дорожек | 4 |

О т в е т ы

1. Как документ контроля заявка всегда должна быть в секретариате.

2а. Карточки участников следует принимать по технической заявке так, чтобы их количество соответствовало количеству стартов всех участников.

2б. Карточки участников следует принимать по технической заявке по каждому участнику в отдельности так, чтобы количество карточек соответствовало оговоренным количеством стартов.

3. В числителе проставляется номер заплыва, в знаменателе — номер дорожки.

4. Карточки раскладываются по убывающим результатам, которые должны были быть представлены представителям команд как предварительные результаты.

5. Устанавливается путем деления количества участников на количество дорожек в бассейне.

6. Согласно предварительных результатов в первый заплыв включаются сильнейшие, в последующий — более слабые. Но возможен и обратный вариант.

7. Столько, сколько имеется дорожек в бассейне.

8. На средней.

9. Слева от участника, доказавшего лучший результат.

10. Участник соревнований имеет право обращаться к судьям только через представителя, тренера или капитана команды.

11. В бассейне с 4-мя дорожками в полуфинал «а» попадут участники, показавшие нечетные результаты (1, 3), в полуфинале «б» — участники, показавшие четные результаты (2, 4) и т. д.

РАЗДЕЛ II

Моделируется ход соревнований. Все игроки выступают в роли судей и участников.

2.1. Работа стартера.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Как лучше крепить используемую при фальстартах веревку:	
	а) узлом	2
	б) петель	2
	в) наматывая на древко	2
2.	Какое количество фальстартов может быть в одном заплыве?	
	а) выразите максимальное количество фальстартов в одном заплыве формулой	6
3.	Момент поднятия флага или пистолета, чем вызвана эта деталь?	4
4.	Как делятся исполнительная команда флагом?	4
5.	Кто в отсутствие рефери дает разрешение стартеру о начале очередного заплыва?	4
6.	Если стартер после команды «На старт!» видит, что пловец занят подготовкой своего костюма (поправляет какую-либо деталь или не может снять костюм), то каковы действия стартера?	6
7.	Почему рекомендуется стартующим на спине вход ногами вперед?	4
8.	За какие нарушения старта можно дисквалифицировать участника?	4
9.	Может ли кто-либо повлиять на решения стартера о правильности выполнения старта?	3
	а) если может, то кто?	4
10.	В эстафете участник раньше времени прыгнул в воду, может ли он исправить свою ошибку?	2

11. При фальстарте участников не удалось своевременно остановить. Их остановили у поворотного бортика. Как поступить? 3
12. В правилах соревнований сказано: «Получив разрешение рефери, стартер дает голосом команду (фразой: «Займите место!» или «На старт!») и затем исполнительный сигнал (выстрелом, звуком сирены, отмашкой флага и словом «Марш!»)—стр. 9. Правильно ли написан данный текст? Есть ли ошибка? 5

О т в е т ы

1. Петлей.
2. а) формула $2 - П$, где $П$ — количество стартующих.
3. Секундомер включается по дымку, образуемому после выстрела пистолета, а при старте под флаг — в момент пересечения флага горизонтальной линии.
4. Флаг опускается резко вниз через сторону одноименной руки.
5. Главный судья соревнований.
6. Если причина заминки могла быть своевременно устранена, то стартер дает старт.
7. Чтобы ограничить действия участников после команды «Участники, занять места!» и тем самым способствовать более быстрому старту.
8. Нарушения рассмотрены в правилах соревнований.
9. Да. а) рефери или главный судья соревнований, если в момент старта они находились рядом.
10. Да, если вернется и коснется бортика бассейна.
11. Заплыв должен быть повторен.
12. Стартер дает две подготовительные команды: «Займите место!» и «На старт!».

2.2. Работа бригады секундометристов.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Какое время является контрольным для проверки секундомеров?	10
2.	Каково при этом возможное расхождение в показаниях секундомеров?	10
3.	Определить время при показаниях 3-х секундомеров	2

4. Определить время при показаниях 2-х секундомеров 2
5. При каких условиях запись результатов в карточку участника вносит секундометрист, а не старший судья-секундометрист? 6
6. Имеются результаты участников, приплывших последовательно 1, 3, 4, 5 и 8. Как определить время остальных участников? 9
7. Аналогичная ситуация, но нет результата последнего участника. Как установить его результат? 4
8. Перепутаны результаты двух заплывов. В карточки первого заплыва внесены результаты второго и наоборот. Необходимо исправить:
- за 90 сек. 10
- 120 сек. 8
- 180 сек. 4
9. Необходимо исправить время (результат) согласно записи судьи на финише: 8

№№ дор.	Зафиксированный результат	Запись судьи на финише	Исправленный результат
1	1.20,4	3	
2	2.22,7	5	
3	1.21,0	4	
4	1.19,6	1	
5	1.20,8	2	
6	1.22,3	6	

10. Должен ли запомнить судья-секундометрист результат пловца после остановки секундомера? 4
11. Должен ли контролировать судья-секундометрист запись результата, производимой старшим судьей-секундометристом, а в случае его несоответствия известить об этом старшего судью? 6
12. Участник остановился перед финишной стенкой, не коснувшись ее. Как поступить? 2
13. Участник не коснулся финишного бортика, а бокового. Ваши действия? 2
14. Пловец коснулся при финише поручней для старта на спине. Нужно ли потребовать, чтобы

- участник коснулся стенки бассейна или остановить секундомер? 4
15. Поступила финишная запись только на 1, 2 и 3 место.
 Старший судья-секундометрист решает результаты всех восьми дорожек определить только по показаниям секундометров.
 а) правильно ли поступил судья? 4
 б) как надо было поступить? 4
16. За сколько метров до окончания заплыва судья-секундометрист подает предупредительный сигнал в 25-метровом бассейне? 4
17. Секундомер остановился. Каковы должны быть действия секундометриста, если это произошло сразу:
 а) после стартового сигнала? 2
 б) за 50 метров до финиша? 3
 в) за 10 метров до финиша? 5
18. При определении результатов старший судья-секундометрист молча фиксирует время в карточке участника, сбрасывая сразу же время. Какие ошибки допускал старший судья-секундометрист? 6(3+3)

О т в е т ы

1. 15—10 минут.
2. Не более одной секунды.
3. По среднему результату.
4. По худшему результату.
5. В случае когда три секундометриста фиксируют время одной дорожки, то один из них назначается старшим и он записывает в карточку зафиксированный результат.
6. Возможна следующая последовательность решений:
 - а) установление с помощью судей на финише и секундометристов на данной дорожке расстояния, которое было на финише между участниками;
 - б) определение времени 2-й дорожки как среднее арифметическое между 1 и 3 дорожками. Результат 6-й дорожки определяется как среднее арифметическое между 5-й и 8-й дорожками. После этого устанавливается среднее арифметическое 6-й и 8-й дорожек для определения времени 7-й дорожки.
7. Рассматривается только вариант «а» предшествующего решения.

8. 1. 1.20,6 — 3.
2. 1.22,5 — 5.
3. 1.21,0 — 4.
4. 1.19,6 — 1.
5. 1.20,6 — 2.
6. 1.22,5 — 6.

9. Да.

10. Необходимо.

11. Судья-секундометрист обязан подсказать спортсмену и остановить секундомер в момент касания рукой стенки.

12. Если участник не коснулся финишного щита, то его результат не может быть зафиксирован.

13. Секундомер останавливает при касании поручней, так как они не должны выступать за проекцию поверхности стенки.

14. а) не правильно; б) необходимо было согласно финишной записи определить время для дорожек, участники на которых проплыли соответственно 1, 2 и 3-им. Остальным — выводить время по показаниям секундомеров.

15. На дистанции 400 и более метров сигнал подается за две длины бассейна, т. е. за 50 метров.

16. а) сообщить старшему судье-секундометристу; б) попытаться включить секундомер с опозданием через 20—30—40 секунд, ориентируясь на показания других секундомеров; в) зафиксировать на финише разницу во времени с соседней дорожкой.

17. Во избежание ошибок старший судья-секундометрист должен громко проговорить результат, фиксируя его в карточке участника. По окончании этой процедуры им подается команда «Секундомеры на ноль!».

2.3. Работа судьи при участниках.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Участнику попалась крайняя дорожка, центральная — более удобная — свободная. Может ли судья при участниках внести изменения и переставить участника с крайней на центральную дорожку?	3
2.	Участники не явились к судье при участниках. Карточки этих участников судья уничтожил. Правильно ли он поступил?	3
3.	В соревнованиях, где команды распределены за-	

- ранее, судье при участниках поступили заявки на участие в эстафетном плавании. Как распределить команды по заплывам и дорожкам? 10
4. Главный судья разрешил объединить два заплыва в один (200 бат. женщины и мужчины). Судья при участниках распределил пловцов следующим образом: 3 женщины стартовали по 1, 2 и 3-й дорожкам, а четверо мужчин по 5, 6, 7 и 8-й дорожкам. Правильны ли действия судьи? 4

О т в е т ы

1. Такие изменения возможны в исключительных случаях:
 а) когда нет стартовых протоколов;
 б) по разрешению главного судьи;
 в) когда данная процедура не повлияет на предшествующую жеребьевку участников.

2. Нет.

3. Возможны следующие варианты:

При распределении по заплывам:

- а) по принципу рассеивания (с предварительными и финальными заплывами);
 б) согласно уровня спортивной квалификации участников;
 в) согласно итогов предыдущих соревнований;
 г) согласно хода командного первенства на данных соревнованиях.

При распределении дорожек:

а) проведение жеребьевки.

4. Лучше было поступить следующим образом: женщинам плыть по 1, 2 и 3-й дорожке, дорожку № 4 оставить свободной, мужчины — по остальным.

2.4. Работа судьи по технике плавания.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Каковы должны быть действия судьи по технике плавания, если:	
	а) при плавании брассом спортсмен движется с помощью одних ног?	4
	б) при плавании на спине движения рук одновременно?	4
	в) участник оказался на чужой дорожке?	5
	г) при лидировании участника?	3

- д) участник стал на дно бассейна, затем продолжил плавание? 4
- е) в комплексном плавании на заключительном этапе участник поплыл на спине? 5
- ж) в комбинированной эстафете на заключительном этапе участник поплыл на спине? 6
2. Согласно текста правил (стр. 11) сказано: «О каждом нарушении техники плавания судья по технике докладывает в письменной форме рефери, указывая на карточке фамилию участника, способ плавания и длину дистанции, номера дорожки и заплыва». Почему данный текст не может быть универсальным для всех соревнований? 8
3. Участники эстафет, завершившие заплыв первыми, прыгнули в воду, бурно выражая радость. Как необходимо поступить? 4
4. Спортсмен-новичок делал незначительные ошибки во время проплывания дистанции. Как необходимо поступить? 4

О т в е т ы

1. Согласно правил соревнований: а) разрешается; б) разрешается; в) может быть снят, если он помешал другому пловцу; г) лидирование не разрешается; д) не снимается, так как он передвигался и не отталкивался от дна; е) спортсмен должен последовательно применять способы плавания, поэтому при плавании вольным стилем не разрешается плыть способом, применявшимся на предыдущих этапах; ж) решение как и в примере «е».

2. Во многих случаях судьи не в состоянии знать фамилию участника, достаточно указать способ плавания, дистанцию и номер заплыва и дорожки.

3. Участники эстафет не имеют права мешать другим участникам, которые не завершили еще дистанцию.

4. Необходимо указать тренеру или спортсмену на ошибки во избежание повторения.

2.5. Работа судьи на повороте.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Согласно правил (стр. 11) сказано: «В заплывах на дистанции более 400 м судьи на поворотах показывают пловцу специальные таблички с цифрами . . . , обозначающими количество оставшихся 50-метровых бассейнах таблички показывают с противоположной стороны, в 25-метровых бассейнах — со стороны старта». Правильны ли данный текст? Представьте на макете данную ситуацию в 25-метровом бассейне.	10 4
2.	Согласно текста правил (стр. 18) сказано, что плывущий брассом при поворотах и на финише пловец касается стенки бассейна обеими руками одновременно и на одном уровне, при этом плечи должны находиться в горизонтальном положении. А на стр. 19, относительно плавания баттерфляем, сказано: «при поворотах и на финише пловец касается стенки бассейна обеими руками одновременно, плечи при этом находятся в горизонтальном положении». В этих формулировках есть отличия. Обоснованы ли они?	10
3.	Какое минимальное количество судей на поворотах должно быть?	2

О т в е т ы

1. Если следовать этому тексту, то в 25-ти метровых бассейнах судьи на повороте вынуждены покинуть свои непосредственные участки работы и сгруппироваться на стартовой стороне бассейна. Тогда кто же будет выполнять непосредственные функции судей на повороте?

2. Более точной является формулировка выполнения поворота способом брасс.

3. Обязательно нечетное, а количество определяется рангом соревнований.

2.6. Работа судьи на финише.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Как установить порядок прихода участников, если утеряна финишная запись, подаваемая старшему секундометристу?	10
2.	Какое количество судей должно быть на финише?	3
3.	Какому варианту будет отдано предпочтение при распределении судей на финише: а) по дорожкам б) по мере прихода?	—4 4
4.	Как вы распределите работу своей бригады? Приведите варианты.	
5.	Может ли судья на финише выполнять еще дополнительные обязанности?	3
6.	Может ли судья на финише выполнять обязанности стартера?	3
7.	Может ли судья на финише выполнять обязанности судьи-секундометриста?	3
8.	Как указать в финишной записи одновременность прихода нескольких участников?	3
9.	Участники плывут дистанцию 50 метров. На противоположном от старта бортике отсутствует нумерация дорожек. Судья на финише испытывает неудобства в работе. Ваши предложения?	
10.	Можно ли вести финишную запись карандашом?	3

О т в е т ы

1. Старший судья на финише должен вести общую запись всех заплывов, с которых на отдельные листы он затем выписывает финиш каждого заплыва.

2. Нечетное количество.

3. Возможны оба варианта. Но более лучший — по мере прихода.

4. Может.

5. Может.

6. Нет.

7. Фигурной скобкой (или иным оговоренным условным обозначением) обводятся номера дорожек, по которым участки приплыли одновременно.

8. Необходимо воспользоваться каким-либо ориентиром.

Например, положить на край бортика центральных дорожек плавательную доску.

9. Нет.

2.7. Работа судьи-информатора.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Количественный состав судей-информаторов и от чего это зависит?	3
2.	Может ли судья-информатор не представлять участников?	4
3.	Участник завершил свое выступление в одном из первых заплывов. В это время ему было предложено занять освободившуюся должность судьи-информатора. Как Вы расцените возникшую ситуацию?	3
4.	Может ли судья-информатор делать объявления, не имеющие отношения к соревнованиям?	5

О т в е т ы

- 1 или 2 судей. Зависит от ранга соревнований.
- Может, если это оговорено заранее на заседании судейской коллегии.
- Участник соревнований не может быть судьей на тех же соревнованиях (правила соревнований — § 5.3).
- Да, если это распоряжение главного судьи соревнований.

2.8. Работа секретариата.

Моделируется обработка карточек участников и лицевые счета команд.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	Участники в разных заплывах показали одинаковый результат. Как в таком случае будут начислены очки?	6
2.	Участники в предварительных заплывах показали одинаковый результат, заняв 7—9 место. Как определить, кто будет плыть в финале, если: а) двое из трех участников плыли в одном заплыве? б) все три участника плыли в одном заплыве?	4 3

- | | | |
|----|---|----|
| 3. | Двое участников финального заплыва заболели и не могут стартовать в финале. Как поступить? | 2 |
| 4. | Как должны быть представлены в итоговом протоколе перезачетники? | |
| | а) в конце всех, кто стартовал? | 3 |
| | б) согласно показанного результата? | —3 |
| 5. | Участник показал в заплыве результат 57,6 сек., но ему помешали. Судейская коллегия по просьбе представителя приняла решение о переплыве. Вторично участник показал результат 57,9 сек. Какой результат будет обрабатываться секретариатом? | 8 |
| 6. | Будет ли засчитан рекордный результат в переплыве? | 4 |
| 7. | Участники показали 8, 9 и 10 результаты. Для попадания в финал был назначен переплыв. В нем все участники показали более высокие результаты. Как будут начислены очки каждому из участников: | |
| | а) при зачете по занятым местам? | 9 |
| | б) при зачете по таблице очков? | 9 |
| 8. | Во время соревнований в главном взрослом финале (финале «А») одним из юношей был показан результат на дистанции 100 брасс—1.08,9 сек., (в предварительном заплыве — 1.08,2 сек.). Во втором юношеском финале (финал «Б») победитель его показал результат — 1.07,8 сек. (в предварительном — 1.09,3). Кто будет объявлен победителем юношеского первенства? | 8 |
| 9. | В финальном заплыве участник был дисквалифицирован. Будет ли засчитан этому участнику результат? | 8 |

О т в е т ы

1. При зачете по занятым местам — как среднее арифметическое обеих занятых участниками мест.
2. а) для всех участников должен быть переплыв;
б) согласно финишной записи.
3. Должны быть назначены два кандидата из списка, объявленного заранее.
4. В конце тех, кто стартовал.
5. Коль начальный результат был аннулирован, то результат, показанный в переплыве.
6. Рекорд будет утвержден.

7. Результаты, показанные в переплыве за право участия в финале, для командного зачета в расчет не принимаются. Поэтому:

а) при оценке результатов по занятым местам очки начисляются:

— для участника, занявшего в переплыве 8 место, по результату его в финале;

— для остальных участников результат будет начислен как среднее арифметическое очков за 9 и 10 места;

б) при оценке результатов по таблице очков очки начисляются:

— для участника, занявшего 8 место, по его лучшему результату в финале или в предварительном заплыве;

— для остальных — по предварительному результату.

8. Участник, плывший в главном финале — финале «А».

9. В правилах соревнований сказано, § 31: «При дисквалификации за нарушения правил в финальном заплыве ранее показанные результаты не аннулируются, если не будет на то специального решения рефери или главного судьи».

РАЗДЕЛ III

Моделируется подведение итогов соревнований на заседании судейской коллегии совместно с представителями команд.

№№	Вводимые конфликтные ситуации	Баллы
1.	В первый день соревнований была допущена (по мнению представителя команды) нарушение смены этапов у одной из команд. Во второй и третий — заключительный день представитель команды попытался выяснить мнение судей об этом инциденте. Он установил, что судья-стартер склонен считать подобный случай как нарушение, а судья на финише считает, что все было в пределах правил. Представитель решил подать протест. Каковы действия судейской коллегии по предъявленному протесту?	10
2.	При рассмотрении протеста мнения судей разделились. «За» были: главный судья, стартер, старший судья на финише. «Против» были: старший судья на повороте, старший судья на ди-	

станции, старший секундометрист, судья информатор:

- а) каково окончательное решение судейской коллегии по данному протесту? 10
б) а если в голосовании принимал участие рефери? 6
3. Поступили три предложения об оценке работы судейской коллегии: «удовлетворительно», «отлично», «хорошо». Правильны ли предложенные оценки деятельности судейской коллегии? 4

О т в е т ы

1. Протест не будет принят. Его необходимо было подать не позднее 30 минут после случая, послужившего причиной протеста.

2. а) решение будет принято арифметическим большинством;

б) рефери имеет неограниченное право решать все спорные вопросы.

3. Оценки могут быть только две: «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

5.2. Разыгрывание роли «Тренер-представитель».

Разыгрывание роли, как игровое занятие, способствует выработке умения выполнять профессиональные операции в условиях дефицита информации и ограниченного времени. Такая обстановка ставит участника игры в ситуацию интеллектуального затруднения, в которой необходимо найти правильные пути решения.

Перед началом занятия группа разбивается на небольшие подгруппы, численностью 3—5 человек. При выработке вариантов ответов участники каждой команды могут пользоваться любой учебно-методической литературой.

Руководитель игры последовательно задает профессиональные действия и задания, требующие решения. Задания могут быть индивидуальными и групповыми. Время начала и завершения работы фиксируется. После завершения выполнения заданий представители от команд сообщают результаты решений. Схема этих представлений такова: сообщение, вопросы, дополнения и обсуждение. В процессе таких сообщений формируется коллективная стратегия решений задаваемых ситуаций, определяются наиболее правильные варианты решений из множества рассматриваемых.

Продолжительность игры 45 минут.

Для проведения игры необходимо иметь положение о соревнованиях, бланки ведомостей, различные варианты заявок.

1. Действие: Изучение положения о соревнованиях.

Операции, пункты положения: а) цели и задачи; б) срок и место; в) участники соревнований; г) порядок начисления очков; д) программа соревнований; е) условия приема участников; ж) порядок и сроки подачи заявок.

Задания: 1. Имеются различные варианты зачетов: а) в зачет идет 20 индивидуальных результатов и две эстафеты; б) в зачет идет 20 лучших результатов, в том числе две эстафеты; в) в зачет идет 20 индивидуальных результатов и одна лучшая эстафета. Какое количество зачетных номеров может получить команда при этих различных вариантах зачетов?

2. Если подсчет осуществляется по занятым местам, то при условии зачета «в» какое количество эстафет надо выставить для участия в соревнованиях?

Ответы: 1. а) 22, б) 20, в) 21.

2. Все эстафеты.

2. Действие: Определение состава команды.

Операции: Изучение пунктов положения в), г), д). Определение команды по полу, по способам плавания, по разрядам.

Задания: 1. К каким пунктам положения необходимо вернуться, чтобы определить состав команды?

2. У Вас тренируется 10 перворазрядников (5 девушек и 5 юношей). Согласно положения о соревнованиях — состав команды 5 человек, зачет при условии выполнения МС СССР. Подсчет очков по занятым местам. Количество стартов неограниченное, но на один вид разрешается выставить только одного участника. Программа соревнований соответствует программе Олимпиада-80, плюс дистанции 50 м всеми способами:

а) есть ли смысл участвовать в соревнованиях?

б) если да, то каков будет состав команды?

Ответы: 1. Пункты положения в), г), д).

2а. Команда может участвовать в соревнованиях.

2б. 4 мужчины и 1 женщина. При таком сочетании будет достигнуто большое количество зачетных дистанций (эстафеты плюс 8 дистанций по 50 метров).

3. Действие: Составление сметы расходов.

Операции: Учет количественного состава, проезда, проживания, питания, суточных.

Задания: 1. Составить смету расходов на команду отъез-

жающую на соревнования. День приезда на соревнования 26 февраля, день отъезда — 2 марта.

4. Действие: Оформление заявок, документов участников, закупка билетов.

Операции: именная заявка, техническая заявка, документы участников (классификационная книжка, членский билет общества ГТО, паспорт, студенческий билет и пр.).

Заказ и закупка билетов: а) по безналичному расчету; б) за наличные деньги.

Освобождение от занятий или работы участников.

Задания: 1. Составить заявки.

2. На какое количество участников вы будете оформлять заявку?

Ответы: 2. Оговоренный положением состав плюс 2—3 человека дополнительно на непредвиденный случай.

5. Действие: Прохождение мандатной комиссии.

Операции: Представление документов, получение талонов на питание, получение разрешения на проживание, выяснение расположения места проживания и питания, выяснение времени разминки и заседания судейской коллегии совместно с представителями.

Задания: 1. При приеме документов выяснилось, что участник не прошел диспансеризацию. Возможные действия?

2. При приеме документов выяснилось, что на участника нет документов, подтверждающих его принадлежность к ДСО, вузу, к данной области и пр. Возможные действия?

Ответы: 1. Необходимо пройти диспансеризацию по месту проведения соревнований до начала старта.

2. Судейская коллегия может допустить участника, но необходимо оговорить срок предоставления документов, подтверждающих принадлежность участника. К указанному сроку эти документы (заверенная телеграмма или сами документы) должны быть.

6. Действие: Заседание судейской коллегии совместно с представителями команд.

Операции: 1. Уточнение пунктов положения.

2. Рассматривается раздел положения, связанный с программой.

Задания: 1. Привести варианты разбивки дистанций по дням соревнований.

2. Возможно ли перенести дистанцию с одного дня соревнований на другой?

3. Возможно ли ввести в программу соревнований дополнительную дистанцию?

4. Согласно программы соревнований имеется следующая последовательность дистанций:

100 вс Ж—М;

200 бр Ж—М;

1000 вс Ж—М;

4×100 комб Ж—М.

Предлагается дистанцию 1500 м сделать последним примером программы. Довод такой: большее количество участников освободиться раньше для того, чтобы поужинать вовремя. Предложение становится на голосование. Если:

а) большинство против?

б) двое против?

в) один против?

Ответы: 2. Возможны, если такое решение принимает рефери. Он имеет право внести изменения в расписание соревнований, не затрагивающие положение о соревнованиях, если в этом возникла крайняя необходимость.

3. Нет.

4. Только при условии единогласия представителей команд.

Операции: 3. Рассматривается вопрос о перезачете результатов.

Задания: 1. Как будут начислены очки при перезачете:

а) тем, кто участвует в соревнованиях?

б) тем, для кого разрешен перезачет?

2. Как перезачет влияет на численный состав команды?

3. Какое количество дистанций можно перезачесть участнику?

4. Будет ли осуществлен перезачет в случае заболевания участника?

Ответы: 1. а) согласно положения о соревнованиях; б) на основании решения организации, осуществляющей руководство данными соревнованиями. Смысл этого решения заключается в том, что если в команде заявлен спортсмен, не стартовый из-за подготовки и участия в соревнованиях более высокого ранга, то его результаты, показанные в этих соревнованиях, начисляются команде.

2. Возможны различные варианты, оговоренные положением о соревнованиях. Чаще всего встречаются следующие:

Вариант **первый:** влияет ли численный состав команды. Но для участия в эстафетном плавании команда имеет пра-

во включать в состав команды дополнительных спортсменов.

Вариант **второй**: не влияет на численный состав команды.

3. Возможны варианты, связанные с решением предыдущего пункта 2.

При варианте **первом**: согласно положения о соревнованиях — все заявленные дистанции.

При варианте **втором**: разрешается перезачесть одну дистанцию.

4. Не будет.

Операции: 4. Выяснение особенностей проведения соревнований (время начала и разминки, место старта и вызова участников и т. д.).

5. Сдача в секретариат технической заявки и картотеки участников соревнований.

Задания: 1. Как заполняются карточки участников:

- а) личного первенства;
- б) лично-командного первенства;
- в) участвующих вне конкурса.

Операции: 6. Ознакомление с заявками других команд.

7. **Действие**: Собрание команды.

Операции: Оповещение кто что плывет.

Последовательность дистанций (программа соревнований).

Установка на день соревнований.

Распорядок дня.

8. **Действие**: Деятельность во время соревнований.

Операции: Руководство командой.

Проведение разминки.

Определение состава эстафет.

Участие в совместных заседаниях с судейской коллегией.

Задания: Время подачи протеста?

Ответ: Не позднее 30 минут после случая, послужившего причиной подачи протеста.

9. **Действие**: Оформление документов, подготовка к отъезду.

Операции: Оформление командировки.

Приобретение билетов.

Подготовка документов финансовой отчетности (ведомости, билеты, квитанция и пр.).

Получение итогового протокола.

Задание 1. Как поступить, если Вы не успеваете получить итоговый протокол?

Ответы: Итоговый протокол высылается по адресу организации, которую Вы представляете.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бедерханова В. П. Обучающие игры как средство подготовки студентов университета к воспитательной работе. Дис. канд. пед. наук. — Л., 1977.
2. Вербицкий А. А. и др. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр.— М., 1983.
3. Грэм Р. Г., Грей К. Ф. Руководство по операционным играм. — М., 1977.
4. Игровые занятия в строительном вузе.— Киев, 1985.
5. Мальков О. Б. Деловые игры в подготовке тренера по спортивной борьбе.— М.; ГЦОЛИФК, 1986.
6. Махмутов М. И. Проблемное обучение.— М., 1975.
7. Милерян Е. Н. Психология формирования общетрудовых политехнических умений.— М., 1973.
8. Мкртчян А. В. Подготовка судей по спортивной борьбе в институтах физической культуры //— Теор. и практ. физ. культуры, 1986, № 8.
9. Неверкович С. Д. // Теория и практика физической культуры, 1986, № 11.
10. Основы педагогики и психологии высшей школы (Под ред. А. В. Петровского).— М., 1986.
11. Решетень И. Н., Колаев В. П., Прохорова М. В., Фомин Ю. А. Деловые игры в подготовке специалистов по физической культуре и спорту.— М., ГЦОЛИФК, 1983.
12. Пономарев А. И., Фомин Ю. А. Деловые игры в управленческой подготовке физкультурных кадров //— Теор. и практ. физ. культуры, 1978, № 3.
13. Ташев А. К., Христенко В. Б. Изучается эффективность игровых методов //— Вестник высшей школы, 1985, № 6.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
Введение (Резников Ю. А.)	3
1. Классификация имитационных методов обучения (Готлиб В. М., Гутман А. З., Турецкий Б. В.)	5
2. Методика создания программы игровых занятий (Резников Ю. А., Строкатов В. В., Турецкий Б. В.)	11
3. Методика проведения игровых занятий (Готлиб В. М., Гутман А. З., Михайлов В. В.)	17
4. Психолого-педагогическое обеспечение проведения игровых занятий (Турецкий Б. В., Михайлов В. В., Степанченко Н. И.)	20
5. Примеры деловых игр и разыгрывания ролей	25
5.1. Деловая игра «Организация и судейство соревнований по плаванию» (Андросов Г. И., Готлиб В. М., Степанченко Н. И.)	26
5.2. Разыгрывание роли «Тренер-преподаватель» (Степанченко Н. И., Чаплинский Н. Н.)	45

Сдано в набор 24. 06. 88. Подписано в печать 12. 05. 88. Формат бумаги 60×84¹/₁₆. Бумага типографская № 2. Гарнитура литературная. Печать высокая. Усл. печ. листов 3. Усл. кр.-отг. 3. Тираж 500. Зак. 1303. Бесплатно.

Учебно-производственные мастерские Львовского полиграф. техникума-290004, Львов, Радянская, 12.